

PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE

Astérix®

LA SFIDA DI CESARE

DA LEGGERE ATTENTAMENTE

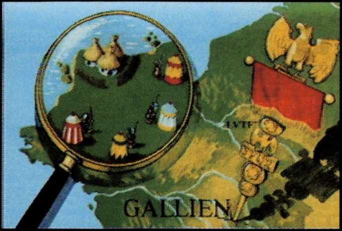
NEL GIOCO SARANNO DISPONIBILI MESSAGGI DI AIUTO. PRIMA DI GIOCARE, L'INVITO E' COMUNQUE DI LEGGERE ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI CHE SEGUONO, ANCHE SE SIETE IMPAZIENTI DI INCONTRARE ASTERIX, OBELIX, I LORO AMICI E RACCOGLIERE "LA SFIDA DI CESARE".

INFORMAZIONI SUL TELECOMANDO

PER GIOCARE DOVETE UTILIZZARE IL TELECOMANDO IN DOTAZIONE AL LETTORE DI CD-I. IL TELECOMANDO E' FORNITO DI UN JOYSTICK E DUE PULSANTI (DENOMINATI 1 E 2).

MUOVENDO IL JOYSTICK E' POSSIBILE PASSARE DA UNA ZONA ATTIVA ALL'ALTRA OPPURE POSIZIONARE IL CURSORE A FORMA DI FRECCIA SULLO SCHERMO. PREMENDO IL PULSANTE 1 LE SCELTE VERRANNO CONFERMATE. QUESTA OPERAZIONE SI CHIAMA "CLICCARE". CON IL PULSANTE 2 SI POTRANNO EVENTUALMENTE RICHIEDERE MESSAGGI DI AIUTO.

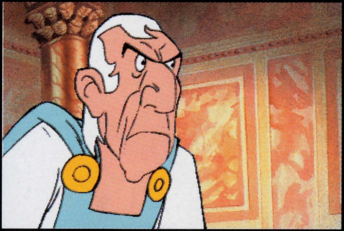
PER UN BUON UTILIZZO, PUNTATE BENE IL TELECOMANDO VERSO IL LETTORE DI CD-I.



Nel 50 avanti Cristo tutta la Gallia è occupata dai Romani... Tutta? No! Un villaggio dell'Armorica, abitato da irriducibili Galli, resiste ancora e sempre all'invasore...



E, sotto la guida del loro capo Abraracourcix, questi eroi ne fanno vedere di tutti i colori ai legionari romani grazie alla pozione magica preparata dal druido Panoramix.



Giulio Cesare è furioso! La cosa lo manda in bestia!!! Vuole impedire ai Galli di compiere il giro dell'impero romano!



E allora, accettate la scommessa??? Siete pronti a rispondere alla sfida lanciata da Cesare, e trasformarvi in Asterix, Obelix, Beniamina, Falbalà, Menabotte o Matusalemix?

SOMMARIO

COME DISPORSI

I giocatori devono disporsi a semicerchio di fronte a un tavolo, a una certa distanza dal teleschermo. Sul tavolo vanno messi la scatola del gioco, le istruzioni, la mappa di gioco, il telecomando.

Il druido Panoramix condurrà il gioco a tamburo battente, distribuendo fiaschette di pozione magica (tranne che a Obelix, che non ne ha bisogno perché vi è caduto dentro da piccolo) e dando indicazioni sullo svolgimento del gioco.



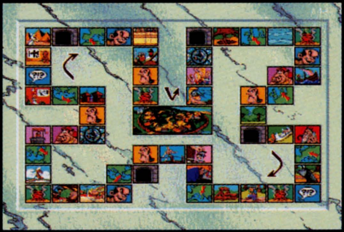
SCOPO DEL GIOCO



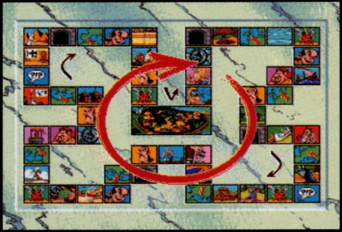
Ciascun giocatore deve conquistare, nel tempo stabilito, una certa quantità di souvenir, prova del passaggio attraverso i diversi paesi; quindi, prima che scatti il momento fatale...



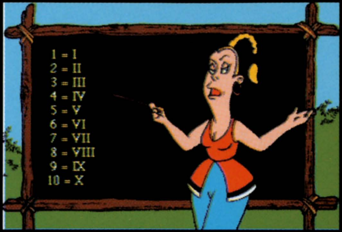
... essere di ritorno al villaggio prima degli altri! Il percorso di gioco è un giro dell'impero romano, dalla nebbiosa Bretagna fino ai confini della Palestina.



Il percorso comprende 54 caselle: 9 "Paesi", 15 "prove", 4 "prigione", 4 "pozione magica", 6 "trappole", 4 "riposo", 10 "incontro con personaggi", 2 "sorpresa".



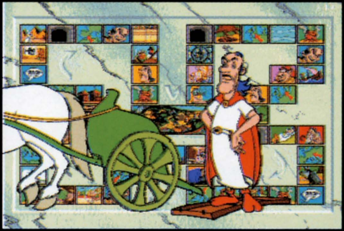
In base alla durata della partita e naturalmente della vostra buona o cattiva sorte, sarà possibile fare anche più giri durante la stessa partita.



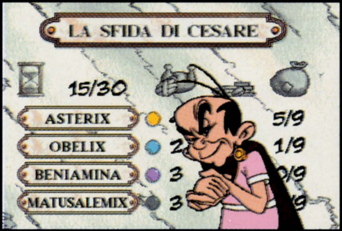
Per ottenere i souvenir, occorre rispondere esattamente ai quiz di Maestria nelle caselle "Paesi".



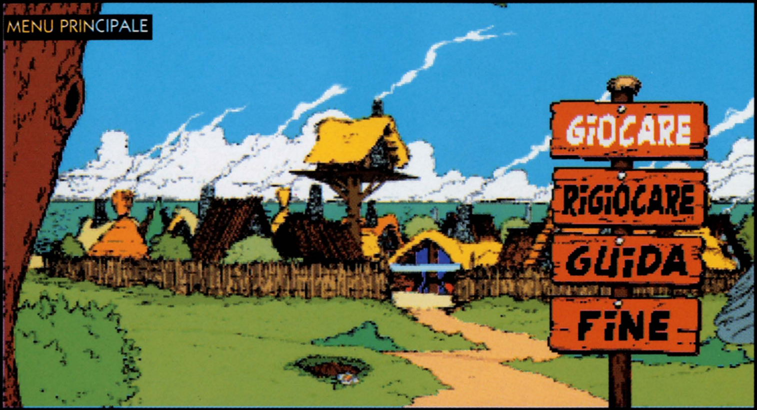
E' possibile acquistarli però anche dal mercante fenicio Grandimais con i sesterzi vinti nelle prove.



I dispositivi del druido-spia Zerozeroseix potranno tornare utili per spostarsi nelle caselle desiderate...



...ma attenti agli incontri con il losco Tullius Detritus che cerca di seminare zizzania tra i concorrenti!

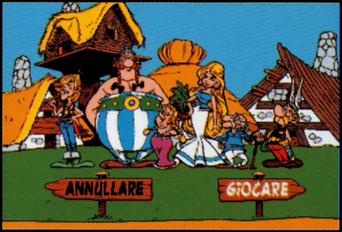


"GIOCARE": il comando serve a iniziare la partita scegliendo le opzioni di gioco.
"RIGIOCARE": permette di ricominciare una partita con gli stessi giocatori e le stesse opzioni dell'ultima partita.
"GUIDA": conduce alla presentazione del gioco.
"FINE": va selezionato per terminare l'uso del disco (naturalmente dopo aver confermato la scelta).

Per passare da un comando all'altro, è sufficiente muovere il joystick del telecomando nella direzione scelta (alto-basso). La scritta indicata diventerà bianca. Con il pulsante 1 la scelta è confermata. Con il pulsante 2 otterrete alcune informazioni.

Muovendo il joystick a sinistra, attivate IDEFIX. Qui, con il pulsante 1, si accederà direttamente a un giochino d'azione adatto per i più piccini! Per tornare ai comandi, spostarsi con il joystick a destra.

Se la partita inizia automaticamente (dimostrazione), è possibile interromperla con il pulsante 1. Il ritorno al menu principale avverrà alla fine del gioco in corso.



INIZIO PARTITA

Ogni partecipante deve scegliere prima di tutto il personaggio che lo rappresenterà nella partita.

Il primo giocatore indicherà con il joystick (direzione sinistra-destra), tra i personaggi disponibili, quello prescelto, premendo il pulsante 1 per confermare; quindi sceglierà il livello (vedi qui a fianco).

E' la volta poi del secondo giocatore che dovrà ripetere le stesse operazioni (senza, ovviamente, scegliere lo stesso personaggio!).

Quando non ci sono più volontari il gioco può iniziare! Muovere il joystick verso il basso e selezionare "Giocare" con il pulsante 1.

In caso di errore, è sempre possibile ritornare al menu principale dirigendosi con il joystick in basso a sinistra fino al comando "Annullare" e premendo il pulsante 1.

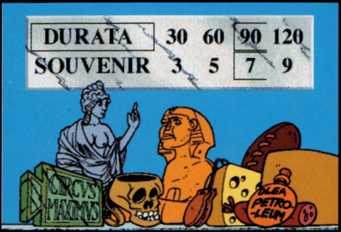


IL LIVELLO DI DIFFICOLTA'

Per modificare il livello di difficoltà, spostare il joystick verso l'alto o il basso (Livello facile, medio o difficile)

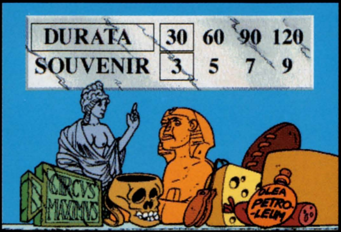


e verso sinistra o destra (Azione/ Riflessione). Una volta definite le due coordinate, confermare con il pulsante 1 (vedere anche pagina 15).

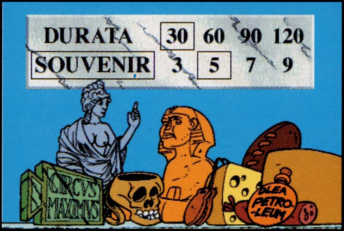


LE OPZIONI

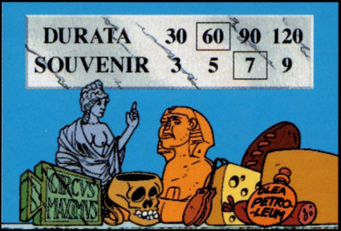
Questa schermata permette di stabilire la durata del gioco (da 30 minuti a 2 ore) e l'obiettivo da perseguire, cioè il numero di souvenir da riportare al villaggio.



Modificando la durata del gioco (direzione sinistra-destra con il joystick), l'obiettivo in termini di souvenir si adegua automaticamente, anche in base al numero dei giocatori.

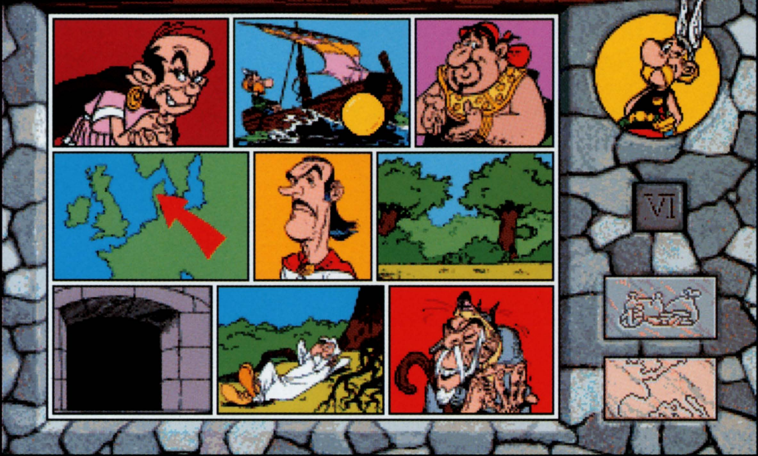


E' però possibile modificare anche questo obiettivo selezionando "SOUVENIR" e indicando (direzione sinistra-destra) il numero di oggetti che si desidera recuperare.



Dopo la scelta delle opzioni, confermare con il pulsante 1. Inizia così la partita!

LA SCENA DI GIOCO



Non appena giunge il vostro turno, prendete rapidamente il telecomando e cliccate, altrimenti perderete il turno! La pedina sarà sempre nelle caselle in alto.

Muovendo il joystick (direzione alto-basso) e poi cliccando il pulsante 1 potrete:

- lanciare il dado;
- consultare la vostra situazione (marmo grigio) o la mappa (marmo rosa);
- fare una pausa (premendo simultaneamente i pulsanti 1 e 2).

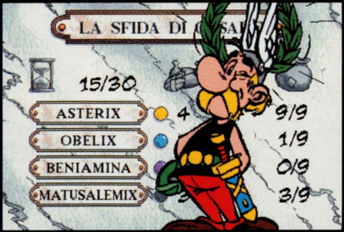
A meno che non siate in prigione, la casella di partenza non è importante. Ciò che conta è soprattutto la casella sulla quale arrivate con la pedina dopo aver ottenuto un punteggio con il dado.



IL FINALE DI PARTITA
Una volta raggiunto il numero di souvenir necessario, potete ritornare al villaggio.



In questo caso, il ritorno sarà facilitato dal fatto che la casella del villaggio si estende per l'intera larghezza dello schermo (corrispondente a tre caselle); in essa è rappresentato il banchetto finale.

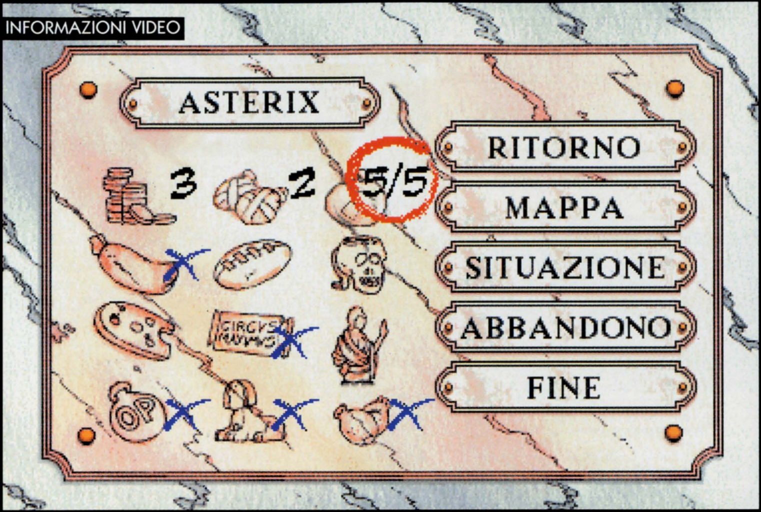


Il primo che vi giungerà con tutti i souvenir verrà dichiarato vincitore!
Ma se il tempo limite sarà superato...



...vincerà disgraziatamente Giulio Cesare...
(E almeno per questa volta...ve la farà pagare!)

INFORMAZIONI VIDEO



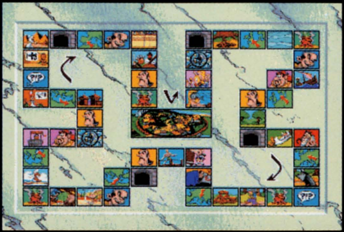
Sul ruolino di marcia sono scolpite le informazioni che riguardano la situazione del giocatore.

Il numero dei sesterzi, le fiaschette di pozione magica, gli oggetti da recuperare e quelli già acquisiti (segnati con una croce).
Muovendo il joystick (ALTO-BASSO) si ritorna al gioco:
· direttamente (con RITORNO)
· passando dalla mappa generale (MAPPA)
· riguardando la situazione degli altri giocatori (SITUAZIONE)
E' anche possibile abbandonare il gioco permettendo agli altri giocatori di continuare senza di voi (ABBANDONO) oppure interrompere completamente la partita e tornare al menu principale (FINE).



SCHERMATA PUNTEGGIO

Questa schermata vi permette di conoscere la situazione degli altri giocatori (numero di fiaschette di pozione magica, di sesterzi e di oggetti già ottenuti) e il tempo ancora a disposizione (in minuti).
Premete il pulsante 1 per tornare a giocare.



MAPPA GENERALE

Questa schermata vi offre una visione globale sul percorso e sulla posizione degli altri concorrenti.
Le 9 caselle evidenziate in rosso corrispondono a quelle presenti sullo schermo nel presente turno di gioco.
Premete il pulsante 1 per tornare a giocare.

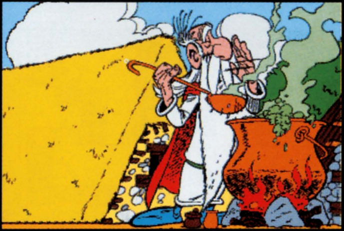
INFORMAZIONI SUI LIVELLI DI GIOCO

Per consentire un certo equilibrio malgrado la differente età dei giocatori, si possono scegliere diversi livelli di gioco (facile-medio-difficile) separati in due categorie: azione e riflessione.

Sono possibili tutte le combinazioni: azione-facile, riflessione-difficile (per i genitori che non sono abituati ai videogiochi...); azione-difficile, riflessione-facile per i più giovani che hanno più dimestichezza con il telecomando.

I livelli permettono anche di fare progressi nel gioco. Quando il gioco diventa abbastanza semplice, passate al livello successivo.

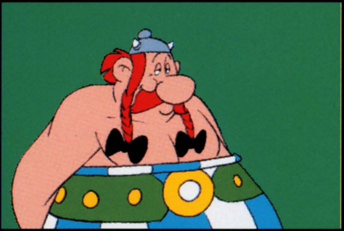
La regolazione dei livelli influisce sulla difficoltà delle prove e sul tempo disponibile a superarle.



LA POZIONE MAGICA
All'inizio del gioco ognuno riceverà tante fiaschette di pozione magica quante sono quelle previste dal livello di difficoltà prescelto (Facile=3, Medio=2, Difficile=1).



Nuove fiaschette potrete ricevere capitando sulle caselle "Pozione magica". Vi è comunque un limite massimo complessivo di 5 fiaschette che non potrete superare.



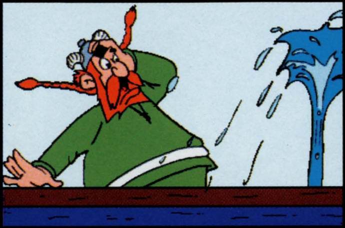
Obelix, naturalmente, non ha bisogno di pozione magica (da piccolo, è caduto....Ah, ma lo sapete già!). In compenso, ha un gran bisogno di cinghiali arrosto... che gli fanno lo stesso effetto).



PER CONFERMARE
Per confermare le scelte, basta indicare con il joystick il fumetto corrispondente alla scelta fatta (SÌ o NO) e cliccare il pulsante 1.



AVETE IL TEMPO CONTATO
Per non rallentare il ritmo del gioco, non avrete mai molto tempo per rispondere. Se non deciderete in tempo quando è il vostro turno, ci penserà Panoramix!



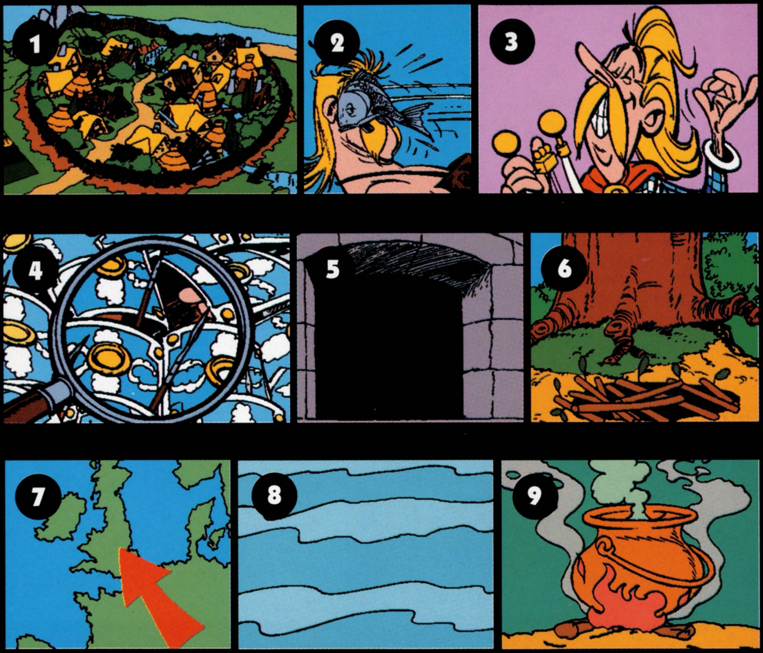
LE ANIMAZIONI E IL PARLATO
Per guadagnare tempo è quasi sempre possibile interrompere il cartone animato o il parlato: basta usare il pulsante 1.



PER RICHIEDERE UN AIUTO
Potete richiedere informazioni sul funzionamento della schermata o sulle singole opzioni facilmente con il pulsante 2 (tranne che nel menu principale e nei giochi).



PER GIOCARE DA SOLI
E' possibile giocare da soli, anche se è più divertente farlo con altri. In tal caso il gioco funzionerà allo stesso modo, salvo, naturalmente, i giochi collettivi.....


1
2
3
4
5
6
7
8
9

CASELLE 1-9

1. "Il villaggio"
Questa è la casella a cui dovrà arrivare il giocatore che ha recuperato tutti i souvenir. Alla fine del gioco sarà larga tutta la linea e rappresenterà il banchetto in onore del vincitore; durante il gioco funziona come una casella "Paesi" (vedere casella 19) e propone domande sulla Gallia.

2. Gioco d'azione: "Questo pesce non è fresco"
Dovete aiutare il fabbro Automatix ad evitare tutti i pesci lanciati da Ordinalfabetix saltando o chinandosi (joystick verso l'alto o verso il basso).

3. Gioco di riflessione: "No, tu non canterai!"
Assurancetourix suona una serie di note sempre più numerose. Dovete suonare dopo di lui selezionando la corda scelta (indicate dalle piccole frecce disegnate).

4. Gioco "I dettagli alla lente di ingrandimento..."
Spostando il cursore con il telecomando, selezionate la casella vuota del disegno corrispondente al pezzo incorniciato a lato. L'ultimo pezzo di puzzle si colloca automaticamente.

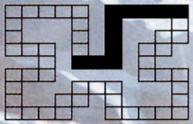
5. Prigione (vedere casella 30).

6. Trappola nella foresta
(rinvio automatico ad un'altra casella).

7. Quiz sulla Bretagna (vedere casella 19).

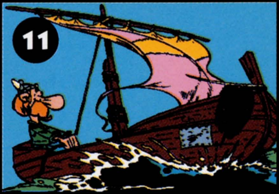
8. Gioco di riiflessione: "La nebbia"
Quando la nebbia ricopre il paesaggio (cosa frequente in Bretagna) si sente il verso di un animale. Senza vederlo, bisogna cliccare sul punto in cui è nascosto.

9. Pozione magica (vedere casella 22).

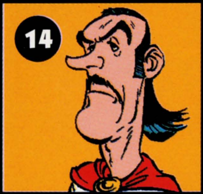


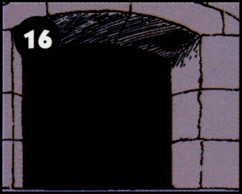
GUADAGNARE I SESTERZI

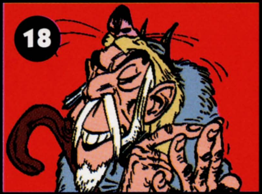
ALLA FINE DI UNA PROVA RIUSCITA SENTIRETE TINTINNARE I SESTERZI GUADAGNATI. IL LORO NUMERO (DA 1 A 3) DIPENDE A SECONDA DEI GIOCHI DALLA DIFFICOLTÀ, DAL RISULTATO E DAL LIVELLO SCELTO.


10

11

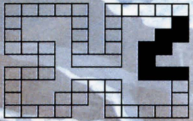
12

13

14

15

16

17

18

CASELLE 10-18



10. Tullius Detritus (vedere casella 50).

11. Gioco d'azione: "Tempesta del Mare del Nord"
Occorre aiutare Beltorax nell'attraversare tale zona pericolosa conducendo la fragile imbarcazione tra gli iceberg (per destreggiarsi, muovere il joystick ora a destra ora a sinistra).

12. Grandimais (vedere casella 39).

13. Quiz sui Normanni (vedere casella 19).

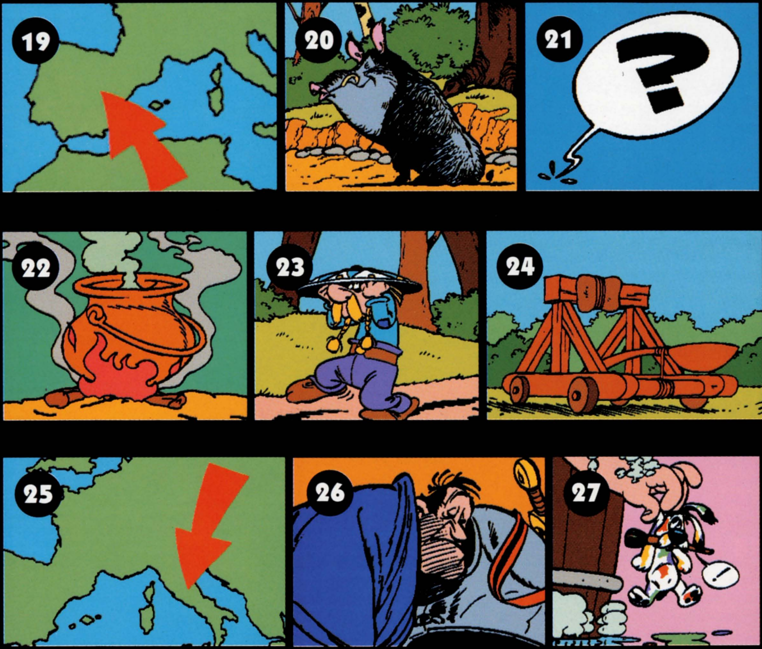
14. Zerozeroseix (vedere casella 29).

15. Colpo d'ariete
(la pedina finisce automaticamente in un'altra casella).

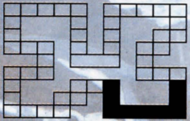
16. Prigione (vedere casella 30).

17. Riposo (anche alle caselle 26, 34, 46).
Il giocatore merita davvero qualche istante di respiro! Certo si spera che i briganti non ne approfittino per rubargli i sesterzi. Queste caselle possono essere anche l'occasione per fare giochi collettivi sotto la guida di Panoramix. In questo caso, si dovrà indicare se si vince o si perde (indicare la lastra di marmo corrispondente al giocatore).

18. L'Indovino
Questi vi chiederà di fare una previsione sul numero di fiaschette di pozione magica possedute dal prossimo visitatore. Per rispondere, sarà sufficiente sfruttare le sue doti di veggente ...e indicare, tra i gruppi di fiaschette appese al soffitto della capanna, quello esatto. La risposta esatta, naturalmente, non la conoscerete fino alla visita successiva. Se indovinerete, vincerete la posta della scommessa, cioè qualche sesterzio.


19
20
21
?
22
23
24
25
26
27

CASELLE 19-27



19. Quiz su Belgio, Germania e Svizzera
(altre caselle: 1-7-13-25-31-37-43-49)
La difficoltà delle domande dipende dal livello scelto. Si risponde muovendo verso l'alto o il basso il joystick e selezionando con il pulsante 1 la risposta esatta. Il tempo è limitato. In caso di errore, per avere accesso a una domanda di riserva, si può utilizzare una fiaschetta di pozione magica (Obelix, tu naturalmente dovrai sacrificare un cinghiale!).

20. Gioco d'azione: "I cinghiali"
Si deve essere in grado di muovere rapidamente la freccia del cursore in modo da posizionarla sulla testa dei cinghiali che appaiono via via tra i cespugli e di cliccare immediatamente. Senza mancarne nessuno!

21. Sorpresa (anche alla casella 45).

22. Pozione magica (anche alle caselle 9, 35, 54)
Ogni volta che ci capitate, guadagnerete una fiaschetta di pozione magica (Obelix, invece, un cinghiale arrosto...).

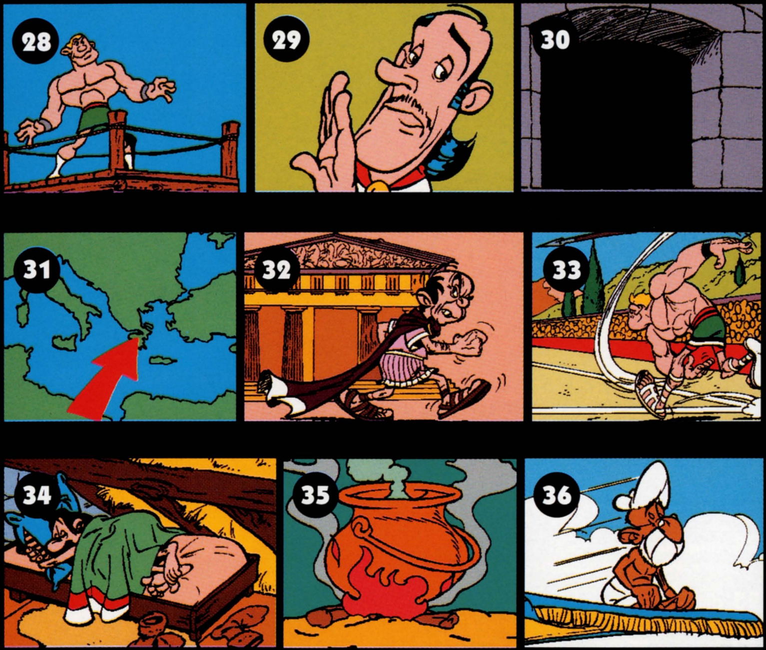
23. Gioco d'azione: "Il cielo in testa"
Occorre utilizzare il joystick, muovendolo a sinistra o a destra, per permettere al personaggio che corre sulla strada del dolmen di evitare gli oggetti che cadono dal cielo.

24. Catapulta
(la pedina finisce automaticamente in un'altra casella).

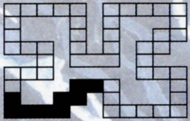
25. Quiz sull'Italia (vedere casella 19).

26. Riposo (vedere casella 17).

27. Colorare (gioco di osservazione).
Occorre ricolorare il disegno: scegliete un barattolo di vernice (indicando il colore) tra quelli disponibili utilizzando il joystick e il pulsante 2, e poi indicate con la freccia la zona da colorare premendo il pulsante 1.


28
29
30
31
32
33
34
35
36

CASELLE 28-36



28. Il boxeur

(la pedina finisce automaticamente in un'altra casella).

29. Zerozeroseix (anche alle caselle 14, 41, 53)

Il druido-spia dispone di un apparato di dispositivi che permettono di andare dritto in una casella di sua scelta. Usando il joystick, è possibile andare con la pedina avanti e indietro sulla mappa generale. La pedina salta automaticamente le caselle in cui è proibito andare.

30. Prigione (anche alle caselle 5, 16, 48).

Dentro si finisce per un lancio di dado sfortunato... o per colpa del losco Tullius Detritus...
Se al turno successivo non avete la pozione magica... dovrete rimanere in prigione. Se invece possedete la pozione, usatela per distruggere la porta e uscire. Una volta fuori, il turno proseguirà come al solito... (lancio del dado, consultazione del ruolino di marcia, della mappa ecc.).

31. Quiz sulla Grecia (vedere casella 19).

32. Tullius Detritus (vedere casella 50).

33. Gioco d'azione: "I giochi olimpici"

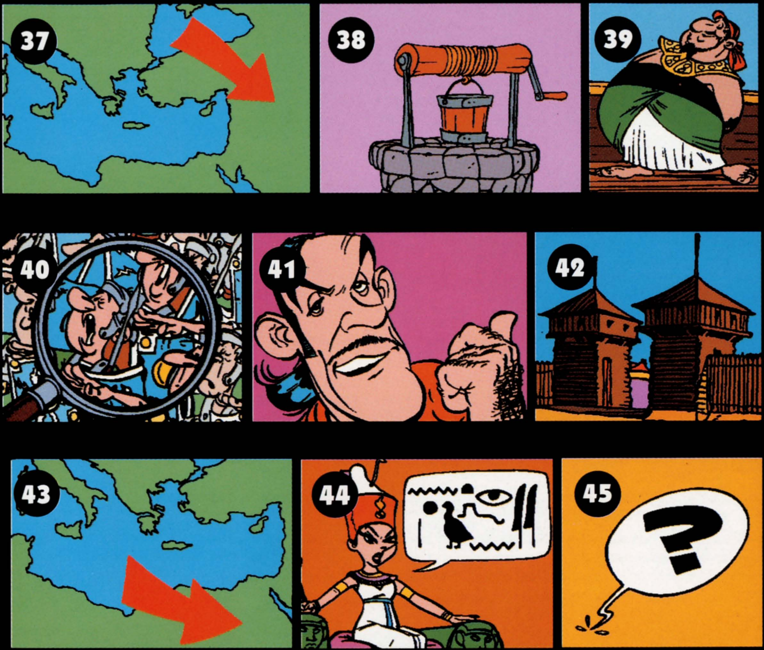
Per cercare di lanciare il giavellotto il più lontano possibile, premete il pulsante 1 il più tardi possibile (zona verde di lancio) senza far toccare all'atleta la linea di demarcazione (zona rossa).

34. Riposo (vedere casella 17).

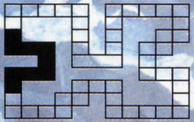
35. Pozione magica (vedere casella 22).

36. Gioco d'azione: "Il fachiro"

Occorre saltare di tappeto in tappeto utilizzando il joystick: pulsante 1 = salto sul posto; joystick verso l'alto = salto in avanti.


37
38
39
40
41
42
43
44
45
?

CASELLE 37-45



37. Quiz sulla Palestina (vedere casella 19).

38. Il pozzo (la pedina finisce automaticamente in un'altra casella).

39. Grandimais (anche alla casella 12)
Il mercante fenicio vende di tutto... ma soprattutto souvenir molto interessanti per i turisti. Se avete il denaro sufficiente (3 sesterzi), ne potrete acquistare uno (solo uno!) a ogni passaggio.

40. Gioco di riflessione: "Anacronismi"
Ogni immagine contiene un dettaglio che è in contrasto con il soggetto riprodotto: per esempio il telefono in una casa romana. Una volta individuato, indicatelo con la freccia e cliccate con il pulsante 1. Il particolare è più o meno grossolano in base al livello di difficoltà.

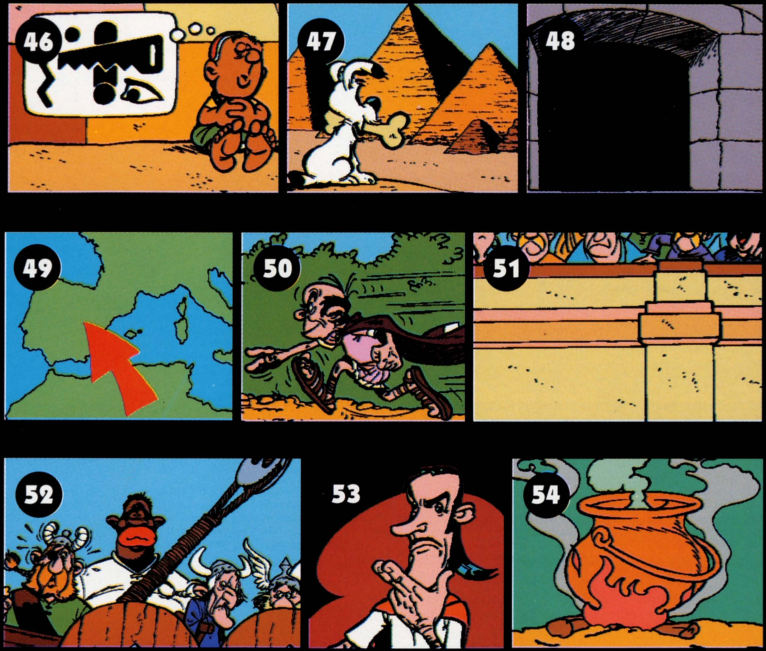
41. Zerozeroseix (vedere casella 29).

42. Gioco d'azione: "Scontro con i Romani"
Il joystick serve per "picchiare" i Romani... Verso sinistra o verso destra se volete girarvi... Verso l'alto se volete dare un gancio dal basso in alto... Verso il basso per picchiare sulla zucca! Per parare il colpo dell'avversario, rispondete con un colpo contrario!

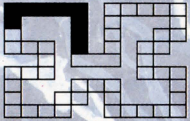
43. Quiz sull'Egitto (vedere casella 19).

44. Gioco di riflessione: "I geroglifici di Cleopatra"
I geroglifici da utilizzare per la combinazione segreta sono attaccati verticalmente sulla destra. Il loro numero cresce con il livello di difficoltà. La combinazione proposta deve essere ricostruita nella striscia inferiore circondata da frecce. Muovendo il joystick nella direzione alto-basso potrete sfilare i geroglifici della colonna. Muovendo il joystick nella direzione sinistra-destra, cambiare colonna. Con il pulsante 1 convalidate la combinazione proposta. Quest'ultima passerà quindi in una striscia superiore: se il geroglifico diventa verde, la scelta è esatta; se diventa rosso, è sbagliata la posizione; se diventa nero, è sbagliata la scelta.

45. Sorpresa (anche alla casella 21).


46
47
48
49
50
51
52
53
54

CASELLE 46-54



46. Riposo (vedere casella 17)

47. Gioco d'azione: "Idefix nella piramide"
Idefix deve evitare gli ostacoli che incontra nel sotterraneo. Muovendo il joystick verso il basso, il cagnetto striscia per qualche istante; muovendolo verso l'alto, compie un salto

48. Prigione (vedere casella 30).

49. Quiz sulla Spagna (vedere casella 19).

50. Tullius Detritus (anche alle caselle 10 e 32)
Questo losco figuro cerca sempre di seminare zizzania tra i giocatori... Talora appare per proporre un tiro mancino da giocare agli altri, come sottrargli la pozione magica, farli andare in un'altra casella ecc. Talaltra, raramente, fa qualche regalo... Ma è un trabocchetto!

51. Il toro
(la pedina finisce automaticamente in un'altra casella).

52. Gioco d'azione: "Pirati a babordo"
Per sgominare i pirati uno a uno, spostate il più velocemente possibile la freccia del cursore cliccando sulla loro testa.

53. Zerozeroseix (vedere casella 29).

54. Pozione magica (vedere casella 22).
Attenzione: "cliccare" vuol dire premere il pulsante 1 dopo aver posizionato la freccia del cursore nel punto desiderato con il joystick del telecomando.

I CONSIGLI DI PANORAMIX



Alla fine delle istruzioni vi è un "ruolino di marcia". Conviene fotocopiarlo in diverse copie perché ognuno possa completare la propria situazione e sapere in ogni istante dov'è capitato senza perdere tempo.

Se giocate da soli, per guadagnare tempo potete selezionare il comando "Rigiocare" nel menu principale. Comincerà subito una partita di 90 minuti, livello di difficoltà medio, sotto le spoglie di Asterix.

Nel confronto con i cinghiali o i pirati, è più semplice spostarsi lateralmente e poi in alto, piuttosto che cercare di andare in diagonale. Dopo aver cliccato, dovete infatti esser pronti a tornare immediatamente al centro del video!

Per non farvi prendere alla sprovvista, dovete sempre sapere quale sarà la vostra mossa nel caso che capitaste nella casella di Zerozeroseix. Approfittate dei momenti in cui giocano gli altri per preparare il turno successivo! Allo stesso modo, dovete sempre esser pronti a partecipare ai giochi collettivi di Panoramix.

Non utilizzate mai la pozione magica per richiedere a Maestria un quiz di riserva senza essere certi di non possedere il souvenir del paese!

Quando è il vostro turno, non esitate a consultare il ruolino di marcia e la classifica per studiare bene la vostra situazione e... quella degli altri!

Se avete raggiunto il numero di souvenir prescritto, attenti al ritorno! Se vi capitasse di superare il villaggio, sareste obbligati a fare un giro supplementare.

Per esercitarvi è consigliabile fare da soli una partita per quattro. In questo modo è più facile riuscire a provare tutte le caselle di gioco.

Se giocate in più di uno, nulla vi impedisce di aiutarvi vicendevolmente! Per esempio, aiutando, nel gioco con la nebbia, a individuare la posizione degli animali...

Nella "Sfida di Cesare" certo la fortuna conta. Ma dovete avere anche una strategia. Se rispondete per esempio in maniera errata a un quiz sulla Gallia, non dovete ricorrere subito alla pozione magica per un quiz di riserva... Lasciatelo come paese di riserva. Così potrete, quando vi mancherà solo quel souvenir e capiterete sulla casella di Zerozeroseix, andare difilato al villaggio e cercare di prendere due piccioni con una fava (rispondendo esattamente al quiz): vincerete souvenir e... partita. Gli altri si vedranno così superati all'ultimo istante!



INFORMAZIONI PER I GENITORI

Il gioco è stato pensato per essere usato in famiglia. Possono giocarci i bambini dai 7 anni in su. Al disotto di quest'età i piccoli non possiedono infatti la coordinazione motoria e la lateralizzazione necessarie per poter usare il telecomando.

I più piccini possono tuttavia essere coinvolti in un gioco "di squadra", affidando il telecomando ai genitori o ai più grandi e permettendo ai più piccoli di fornire le indicazioni utili...

Il gioco con Idefix, a fianco della partita vera e propria (vedere il menu principale), è stato concepito per loro e non richiede che un semplice movimento del joystick in alto e in basso.

Sono previsti livelli di difficoltà differenti per rendere più o meno facili sia i giochi d'azione sia i giochi d'intelligenza. Ognuno potrà calibrarli in relazione alla propria abilità e alla propria preparazione. E' comunque importante che gli adulti scelgano un livello superiore a quello dei più piccoli per metterli in condizione di parità.

Le domande di Maestria vi sembreranno forse un po' difficili. E' stato fatto apposta: ci dev'essere un certo "dialogo" tra ciò che uno sa e ciò che uno può apprendere documentandosi. Essendo poi limitato il numero dei quiz, la riposta esatta potrà essere scoperta per esclusione, semplicemente sulla base dei tentativi fatti andati a vuoto.

Per un uso non troppo prolungato del disco, vi ricordiamo che è possibile programmare partite anche brevi. Potrete così dire: "Sì, si può giocare, ma solo per mezz'ora!".

I bambini possono benissimo giocare tra di loro alla "Sfida di Cesare". Il consiglio è comunque quello di partecipare tutta la famiglia!

Attenzione ai soprammobili!

Per movimentare la partita, Panoramix propone di tanto in tanto giochi di gruppo che richiedono riflessi pronti e scatto (per esempio toccare per primi la scatola del gioco o il televisore...). Verificate che non ci sia il rischio d'inciampare o che il vaso di porcellana — un caro ricordo di famiglia! — non rischi di farne le spese...



IDEA E REALIZZAZIONE INFOGRAMES MULTIMEDIA

Realizzazione: Bertrand BROCARD
Primo assistente: Thierry LEDEUL
Organizzazione: David CARLOT
Design originale: B. BROCARD, C. FAURE e M.A. ALISON
Quiz: Christian NABAIS - Assistente di produzione: Emanuelle PERIGAULT-VIGIER

Programmazione: Christophe Laboureau
con W. HENNEBOIS, P. CROOKS e J.-N. MEGOZ
Direttore tecnico: Eric MOTTET

Registrazione: JINGLEBELL, Milano
Con le voci di: Silvana FANTINI, Antonio PAIOLA, Gianni QUILLICO, Luca SANDRI, Pietro UBALDI

Musica: Thierry CARRON - Effetti sonori: Studio MIROSLAV PILON

Colori: Th. BARONNET - P. CHARPENET - F. DUMUSOIS - P. GIRARDEAU
Infografia: Dominique SABLONS

Adattamento grafico con la collaborazione dello Studio LEGRAIN PARTNERS

Studio d'animazione: VIT'ANIME -
Direttore della produzione: Jean-Herbert FAUSSAT
Preparazione: Olivier ENSELME-TRICHARD - Lay-out: Paul-Henri MICHAUD
Animatori: V. COPERET, Ph. GLINEUR, A. MAINDRON, P. LAFOND

Grazie a Bénédicte, Vincent, Marion, Mathilde, Noémie, Adrien, Julien e ai loro genitori.

Per Philips Interactive Média France
Dominique LEMPEREUR, Armelle LOGHMANIAN, Jean-Cluade ROCLE

Produzione: Bruno BONNELL- Janine LANGLOIS-GLANDIER - Jean-Claude LARUE

Traduzione: Alba Avesini, Nicole Corritore


CIRCVS
MAXIMVS

Il Compact Disc Interattivo aggiunge nuove potenzialità alla televisione: la possibilità di interagire con il programma e la qualità digitale delle immagini e del suono. Per utilizzare il CD-i, gli spettatori hanno a disposizione un telecomando con tre funzioni di base:

• Cursore

Il telecomando permette allo spettatore di muovere e posizionare il cursore sullo schermo per selezionare un'attività, una zona attiva o un oggetto.

• Pulsante UNO

Identificato con un punto •, questo pulsante viene utilizzato per far partire l'attività selezionata con il cursore.

• Pulsante DUE

Identificato con due punti ••, il pulsante può avere le stesse funzioni del pulsante uno oppure offrire nuove possibilità a seconda del disco inserito. L'icona "AIUTO", presente nella maggior parte dei programmi, indicherà come utilizzarlo.

Per maggiori informazioni sull'uso del telecomando, consultare il manuale d'istruzioni del lettore CD-i.

Nel conservare e nel maneggiare il disco CD-i, usare le stesse precauzioni che per un normale Compact Disc.

Non è necessario pulire il disco se lo si prende alle estremità e lo si ripone nel contenitore dopo l'uso. Se però il disco CD-i dovesse avere problemi nella riproduzione di suoni o di immagini, estrarlo e pulirlo con un panno di cotone morbido e asciutto, passandolo dal centro verso l'esterno. Non utilizzate detergenti o abrasivi.



Astérix®

Catalogue No. 815 0058